

Gamifikacja w edukacji

Gamifikacja w edukacji czyli jak sprawić, by uczeń siadał do nauki tak chętnie, jak do grania w gry!

Cel szkolenia

Projektowanie cyklu lekcji (działu tematycznego lub całego semestru) opartego na elementach funkcjonujących w grach.

Program szkolenia

1. Gamifikacja (grywalizacja) jako narzędzie (wykład z dyskusją)

- Zrozumienie idei grywalizacji (cel, źródła motywacji uczniów/studentów, zalety i wady, gamifikacja a game-based learning).
- Podstawy neurobiologiczne funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody). Neurobiologiczne odniesienia do mechanizmu wzbudzania i podtrzymywania motywacji do nauki w zgamifikowanym kursie.
- Poznanie elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgrywalizowanych kursach.
- Opinie uczniów i nauczycieli.

2. Przykłady zgamifikowanych kursów (wykład)

- Krytyczna analiza przykładowych zastosowań grywalizacji w edukacji (omówienie kursów zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów).

3. Projektowanie prototypów zgamifikowanych zajęć przez uczestników (praca warsztatowa)

- Zaprojektowanie zgrywalizowanych kursów przez uczestników szkolenia.
- Ocena grywalności prototypów zgrywalizowanych kursów.

4. Wsparcie technologiczne (praca na własnym sprzęcie lub pokaz)

Wykorzystanie narzędzi internetowych do konstrukcji kursu, zaprojektowanie środowiska gry niezbędnego do wymiany zasobów i komunikacji z graczami (darmowe platformy do tworzenia środowiska gry, tworzenie arkuszy, tabel wyników i rankingów, współdzielenie tabel gry, tworzenie quizów online, komunikacja z graczami i między graczami).

O narzędziu...

Dzięki fabule uczniowie przenoszą się w **wirtualny świat gry**, w której dotychczas wykonywane przez nich zadania (te na lekcji i te w domu) stają się misjami w grze, za które mogą zdobywać unikalne dobra (np. punkty) i dążyć do obranego przez siebie celu (oczekiwanej oceny) mierząc się z przeciwnościami losu.

Uczniowie, zdobywają wiedzę i umiejętności na przykład dzięki:

- kończeniu kolejnych misji,
- rozbudowywaniu swojej postaci,
- zdobywaniu kolejnych rang,
- odnajdywaniu kluczy do ukrytych drzwi,
- indywidualnym lub zespołowym walkom z potworami,
- inwestowaniu zdobytych dóbr w kupowanie dostępu do kolejnych trudniejszych ale i wyżej punktowanych misji.

Uczniowie i studenci mogą się specjalizować, wybierając własne **ścieżki rozwoju** muszą **myśleć strategicznie**.

Samodzielnie podejmują decyzje dotyczące poszczególnych misji, **autonomia**, którą daje „gra” jest motorem do podejmowania kolejnych wyzwań.

Uczniowie w zgamifikowanym kursie **nie muszą, a chcą** wykonywać kolejne zadania.

Nasze doświadczenie pokazuje jednoznacznie, że **pracują więcej**, ich praca jest lepszej jakości, zaangażowanie często jest niezwykle wysokie. Dzięki gamifikacji uczniowie i studenci często podejmują się wykonania **trudniejszych zadań** wymagających od nich większego wysiłku.

Pomysłów na fabułę jest nieskończenie wiele, nasza wyobraźnia jest jedynym ograniczeniem. To także **przygoda dla nauczyciela**, który staje się Mistrzem Gry i razem z uczniami bierze udział w niezwykłej przygodzie. To **integruje klasę**, pozwala lepiej poznać swoich uczniów, możemy być razem z uczniami w ich świecie.

Zgamifikowane zajęcia sprawdzają się znakomicie na **każdym etapie nauczania**, od przedszkolaków po dorosłych. Można zgamifikować **każdy przedmiot szkolny**, można zgamifikować cały system pracy szkoły, można mechanizmy grze także wykorzystać w ocenie zachowania uczniów, w **każdym procesie edukacyjnym** (czytelnictwo, zbiórka charytatywna, zachęcenie do właściwych zachowań...).

Na czas „gry” **rezygnujemy z ocen**, nasz uczeń poczuje się bohaterem naszej fabuły i będzie czuł, że wykonując zadania realizujące założone przez nas efekty kształcenia, gromadzi elementy tajnego przepisu na eliksir życia, buduje swoją wioskę czy zakrzywia

czasoprzestrzeń. Zdobywając kolejne dobra (składniki eliksiru, domy i płoty lub różne formy materii i antymaterii) widzi swój postęp w grze i wie, ile misji musi jeszcze wykonać, by osiągnąć wymarzony cel.

I na koniec: nasz zgamifikowany kurs **nie wymaga komputerów**, dostępu do Internetu. Komunikacja przez Internet się świetnie sprawdza, ale nie jest obowiązkowa, zwłaszcza na wcześniejszych etapach nauczania. Możemy zdecydować się na analogową wersję gry, wystarczy trochę miejsca na tablicy korkowej w klasie albo wolny parapet na słoiki uczniów z ich kamykami szczęścia:)

Wersje szkolenia

- **Wykład: 2 godz.** dydaktyczne [300 zł]
- **Warsztaty z gamifikacji** (wykład i projektowanie kursów): **6 godz.** dydaktycznych [900 zł]
- **Warsztaty z gamifikacji i IT** (wykład, projektowanie kursów, testowanie narzędzi internetowych): **8 godz.** dydaktycznych [1200 zł]

Realizujemy zamówienia indywidualne dostosowane do potrzeb odbiorcy (możliwość zmiany / rozszerzenia programu, skrócenia lub wydłużenia czasu trwania szkolenia).

Neurodydaktyka w praktyce

Mózg w szkolnej ławce czyli neurodydaktyka inaczej

Cel szkolenia

Omówieniu funkcjonowania mózgu z perspektywy ucznia wraz z przedstawieniem i projektowaniem skutecznych, z punktu widzenia neurobiologii, metod uczenia.

Program szkolenia

Część wykładowa

1. Jak funkcjonuje mózg ucznia, czyli o neurobiologicznym podłożu koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji
2. Jak postawa i sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela wpływa na funkcjonowanie mózgu ucznia.
3. Praktyczne rozwiązania do wykorzystania w klasie / auli wykładowej
 - a. Przegląd praktycznych rozwiązań utrzymania koncentracji uczniów podczas wykładu (postawa nauczyciela).
 - b. Przykłady aktywności stosowanych przez autorów w czasie zajęć wspomagających procesy koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się i pamięci u uczniów (aktywna praca uczniów).
4. Praktyczne rozwiązania wykorzystujące ruch i emocje w procesie dydaktycznym do wykorzystania poza salą lekcyjną / aulą wykładową
 - a. gra miejska
 - b. pokój zagadek
 - c. mowa windowa
 - d. gry dydaktyczne

Część warsztatowa

5. Projektowanie innowacyjnych narzędzi dydaktycznych dedykowanych konkretnym kursom lub wybranym zagadnieniom przez uczestników szkolenia.

Autorski wykład prowadzony przez pracownika Katedry Fizjologii Zwierząt i Człowieka Uniwersytetu Gdańskiego, adiunkta Pracowni Neurobiologii (dr Wojciech Glac).

Ten wykład to fascynująca opowieść o funkcjonowaniu mózgu ucznia w kontekście uczenia się. Obrazowe przykłady, inspirujące porównania, przyjazny nieakademicki język i poczucie humoru wykładowcy są ogromnym atutem wykładu. To duża dawka motywacji do pracy z uczniami i inspiracja do działania.

Wersje szkolenia

Wykład (wersja podstawowa 1-3): 2 godz. dyd. [300 zł]

Wykład (wersja rozszerzona 1-4): 3 godz. dyd. [450 zł]

Wykład i warsztaty (1-5): 6 godz. dyd. [900 zł]

EDU-TUNING: Nowe technologie

Z głową w chmurze czyli nowe technologie na lekcji

Cel szkolenia

Testowanie darmowych i prostych w obsłudze aplikacji internetowych do wykorzystania w pracy z uczniami.

Program szkolenia

1. Prezentacja programów komputerowych oraz aplikacji mobilnych (IT) z aktywnym udziałem uczestników: interaktywne quizy na lekcji, samodzielna praca ucznia, chat z uczniami, chmury wyrazowe, aplikacje do odczytywania i tworzenia QR-kodów, zarządzanie klasą "w chmurze", tworzenie infografik i prezentacji, rozszerzona rzeczywistość
2. Testowanie i tworzenie własnych projektów zadań z wykorzystaniem powyższych aplikacji - praca uczestników szkolenia na urządzeniach z dostępem do Internetu
3. Testowanie i nauka zarządzania własną klasą w wirtualnym środowisku Edmodo

O narzędziu...

Nasi uczniowie i tak większość czasu spędzają z głową w chmurze. Do korzystania ze smartfonów nie trzeba ich namawiać. Porozumiewanie się i zdobywanie wiedzy o świecie za pomocą smartfonów i tabletów jest dla nich procesem naturalnym, wykorzystajmy to!

Za pomocą darmowych, prostych w obsłudze narzędzi można w prosty sposób i w krótkim czasie uatrakcyjnić lekcje podnosząc motywację i zaangażowanie uczniów do nauki, rozwijając ich zainteresowanie przedmiotem, zachęcając do dalszej, samodzielnej lub zespołowej pracy w czasie wolnym i wspomagających komunikację w grupie.

Podczas szkolenia prezentujemy szeroki wybór bezpłatnych narzędzi dostępnych w sieci, z których na co dzień korzystamy w swojej pracy dydaktycznej.

Interaktywne quizy na lekcji

Uczestnicy szkolenia mają możliwość wcielić się w role swoich uczniów i testować narzędzia na swoich urządzeniach mobilnych (odkrywanie ukrytych zadań, rozwiązywanie quizów i udział w teleturnieju wiedzy dają wiele radości!), a następnie projektować interaktywne zadania dla uczniów logując się jako nauczyciel (platformy: *socrative, mentimeter, kahoot, quizizz, flipquiz*).

Samodzielna praca ucznia

Learningapps to platforma do wykonywania lub samodzielnego tworzenia zadań przez uczniów w wolnym czasie. Umożliwia zarówno uczniom jak i nauczycielowi tworzenie i współdzielenie ponad 20 rodzajów interaktywnych zadań. Założenie klasy „w chmurze” pozwala monitorować postępy uczniów, a bogata biblioteka zadań umożliwia uczniom korzystanie z gotowych zasobów sieci.

Quizlet to narzędzie generujące fiszki online. Można korzystać z gotowych zestawów przygotowanych przez innych użytkowników, można samemu tworzyć nowe, zarówno nauczyciel jak i uczniowie. Oprócz tradycyjnych fiszek (tryb „uczę się”) platforma generuje ze stworzonego przez nas zestawu gry i quizy oraz stosuje system motywowania gracza mierząc mu czas i zachęcając za każdym razem do bicia własnych rekordów.

Chat z uczniami

Todaymeet to narzędzie dające możliwość prowadzenia „rozmowy” między uczniami w czasie rzeczywistym w klasie. Pozwala uczniom komentować na bieżąco fragment lekcji, zadawać pytania lub dodawać komentarze do prezentacji nauczyciela, jest też świetnym narzędziem służącym podsumowaniu lekcji w formie dyskusji.

Chmury wyrazowe

Przegląd kilku narzędzi do tworzenia chmury wyrazowej (*mentimeter, tagxedo, wordle, answergarden*). To rodzaj swoistej tablicy, na której możemy zobaczyć informację zwrotną od uczniów. Narzędzia tego typu pozwalają nauczycielowi zorientować się w poziomie wiedzy uczniów dotyczącym np. nowego tematu lekcji, umożliwia nieśmiałym uczniom wypowiedź (anonimowość), możemy w ten sposób głosować na najlepsze pomysły w metodzie burzy mózgów (najczęściej wybierane słowa są największe na ekranie).

Aplikacje do odczytywania i tworzenia QR-kodów

Goqrme jest generatorem kodów QR, które pozwalają przenosić do stron internetowych lub treści zadań.

Zarządzanie klasą „w chmurze”

Edmodo to edukacyjna platforma społecznościowa, zapewnia środowisko pracy nie tylko nauczycielowi i jego klasie, ale także rodzicom, którzy mogą śledzić postępy swoich dzieci. Nauczyciel może tworzyć testy on-line, gromadzić tam prace uczniów, oceniać je przyznając punkty, które obrazują na bieżąco uczniowi jego postęp, może także połączyć Edmodo z własnym kalendarzem i dyskiem Google. Uczniowie mogą dzielić się swoimi zasobami, blogować, chatować, kalendarz przypomina im o nadchodzących terminach oddania prac.

Tworzenie infografik i prezentacji

Canva pozwala tworzyć infografiki i prezentacje, oferuje także wsparcie w tworzeniu grafiki do bloga, logotypów, kolaży zdjęć, okładek do książek i albumów, wizytówek, etykiet, ulotek i innych projektów graficznych.

Rozszerzona rzeczywistość (AR)

Ta nowa technologia pozwala łączyć świat rzeczywisty z wirtualnym. Aplikacje wykorzystujące AR pozwalają na przeprowadzanie doświadczeń, badanie środowiska naturalnego czy poznawanie obiektów historii i kultury. Zajęcia możemy prowadzić zarówno w klasie jak i poza nią pozwalając naszym uczniom korzystać ze smartfonów. Możemy wykorzystać to narzędzie zwyczajnie do urozmaicenia lekcji lub w grze terenowej (program *Quiver*).

Wersje szkolenia

- **Pokaz: 4 godz.** dydaktyczne (przegląd narzędzi bez testowania przez uczestników) [600 zł]
- **Warsztaty IT** (testowanie i tworzenie własnych projektów zadań, praca na urządzeniach z dostępem do Internetu): **6 godzin** dydaktycznych [900 zł]
- **Warsztaty z platformy Edmodo** (testowanie i nauka zarządzania własną klasą w wirtualnym środowisku edmodo): **4 godziny** dydaktyczne [600 zł]
- **Warsztaty z IT i platformy Edmodo** (pokaz, testowanie narzędzi, nauka zarządzania własną klasą w wirtualnym środowisku Edmodo): **4 godziny** dydaktyczne [600 zł]

EDU-TUNING: gry i Design-Thinking

Gry, emocje i uczenie się. Tworzymy gry metodą Design-Thinking

Cel szkolenia

Projektowanie gier edukacyjnych metodą Design-Thinking.

Program szkolenia

- 1. Dlaczego ludzie grają w gry?** (wykład)
Podstawy neurobiologiczne funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody). Neurobiologiczne odniesienia do mechanizmu wzbudzania i podtrzymywania motywacji do nauki w zgamifikowanym kursie.
- 2. Inspiracje czyli analiza dostępnych gier** (pokaz)
Prezentacja wybranych gier będących źródłem inspiracji. Prezentacja gier zaprojektowanych i stosowanych przez autorów.
- 3. Pomysły, pomysły, pomysły...** (dyskusja)
Twórcza dyskusja, wymiana pomysłów, wzajemna inspiracja, poszukiwanie modyfikacji, nowych rozwiązań, pobudzanie kreatywnego myślenia w wykorzystaniu gier w nauczaniu.
- 4. Projektowanie własnych gier edukacyjnych** przez uczestników na dostarczonych materiałach) i ich testowanie (sprawdzanie grywalności zaprojektowanych gier, warsztaty).
- 5. Metoda DESIGN-THINKING w projektowaniu gier przez uczniów** (dyskusja)
Praca z uczniami metodą Design-Thinking w procesie projektowania gier edukacyjnych.

O narzędziu...

Gry to idealne narzędzie do wykorzystania w edukacji ze względu na to, że do grania w gry nie trzeba naszych uczniów namawiać. W atmosferze zabawy możemy wprowadzać materiał lub go powtarzać, mogą służyć przetwarzaniu wiedzy,

konsolidowaniu śladów pamięciowych. Gry to **emocje**. Skuteczna nauka to emocje. Wykorzystajmy tę ogromną zaletę gier (wzbudzanie emocji) w uczeniu.

Krótkie gry wiedzy świetnie sprawdzą się jako przerywnik podczas lekcji (rozgrzywka może zająć kilka-kilkanaście minut), dłuższe będą świetnym narzędziem sprawdzenia wiedzy i umiejętności uczniów podczas lekcji powtórzeniowej. Możemy przecież lekcję powtórzeniową przeprowadzić w formie gry.

Wykorzystanie gier na lekcji podnosi **motywację uczniów do uczenia się i ułatwia zapamiętywanie**. Szkolenie poświęcone jest **projektowaniu własnych gier** edukacyjnych przez uczestników - prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych, planszowych) oraz rozbudowanych gier fabularnych, symulacyjnych.

Także nasi uczniowie mogą w zespołach sami projektować gry, możemy wykorzystać do tego celu biznesowe narzędzie **Design-Thinking**, by wyposażyć naszych uczniów w dodatkowe kompetencje i umiejętności, które w przyszłości mogą wykorzystać na rynku pracy. Metoda Design-Thinking opiera się na **myśleniu projektowym**, którego zadaniem jest dostarczenie **twórczych rozwiązań**.

Celem metody jest wykreowanie i wdrożenie nowatorskiego rozwiązania wypracowanego przez zespoły współpracujących uczniów w postaci nowych gier edukacyjnych. Zespoły, po wstępnym etapie zdefiniowania użytkowników i problemu, generują pomysły, a następnie budują prototypy swoich gier i testują ich działanie.

Wersje szkolenia

- **Warsztaty** (testowanie i tworzenie własnych projektów gier): **6 godz.** dydaktycznych [900 zł]

EDU-TUNING: gra miejska i pokój zagadek

Mózg w obliczu zagadki i w ruchu

Cel szkolenia

Projektowanie edukacyjnej gry miejskiej/terenowej/geogry oraz pokoju zagadek („escape room”).

Program szkolenia

- 1. Dlaczego ludzie grają w gry?** (wykład)
Podstawy neurobiologiczne funkcjonowania mózgu w kontekście wykorzystania gier (mózgowy układ nagrody). Neurobiologiczne odniesienia do mechanizmu wzbudzania i podtrzymywania motywacji do nauki w kontekście gier ruchowych.
- 2. Inspiracje czyli analiza gier** (pokaz)
Prezentacja wybranych gier zaprojektowanych i stosowanych przez prowadzących.
- 3. Projektowanie własnych gier terenowych** przez uczestników i ich testowanie (warsztaty, praca zespołowa).
- 4. Escape Room czyli Pokój Zagadek** (pokaz z burzą mózgow)
Prezentacja autorskich pomysłów pokoi zagadek zaprojektowanych przez prowadzących.

O narzędziu...

Gra miejska (terenowa) to gra wykorzystująca przestrzeń szkoły i terenu wokół niej (lub pobliskiego parku, lasu) jako element rozgrywki. To zabawa, która daje możliwość sprawdzenia lub przetworzenia wiedzy uczniów w sposób odmienny od tradycyjnego, wzbudzająca ogromne emocje i dająca satysfakcję z osiągnięcia celu. Teren szkoły czy parku pełni rolę planszy, po której poruszają się gracze.

Na rozwiązanie czeka tajemnica, która od uczestników wymaga

- wiedzy,
- zdolności logicznego myślenia,
- sprytu,
- pracy zespołowej.

Do zbudowania gry można wykorzystać **narzędzia internetowe**, np. aplikacje pozwalające funkcjonować w rozszerzonej rzeczywistości lub QR kody kryjące zadania, które uczniowie odkodowują za pomocą smartfonów, dzięki temu możemy osadzić grę zarówno w świecie rzeczywistym jak i wirtualnym.

Pokój Zagadek to kolejna innowacja, w której uczniowie/studenci w 4-osobowych zespołach przenoszą się na 60 minut do tematycznie przygotowanego pomieszczenia, z którego muszą się wydostać. Aby tak się stało, muszą zmierzyć się z przygotowanymi wcześniej przez nas zagadkami wymagającymi wiedzy i odrobiny sprytu. W tej metodzie, wszystko nastawione jest na **pracę zespołową**. Możemy sami zaprojektować pokój zagadek dla naszych uczniów jako sposób na **podsumowanie działu tematycznego**, na wykazanie się zdobytą wiedzą i umiejętnościami.

Wersje szkolenia

- **Pokaz z aktywnym udziałem uczestników** szkolenia w przygotowanej mini-grze miejskiej (1-2): **4 godz.** dydaktyczne (przeгляд autorskich gier miejskich, terenowych, geolokalizacyjnych, gier typu „śledztwo” i „treasure hunt” oraz Pokoju Zagadek) [600 zł]
- **Warsztaty** (1-4, pokaz autorskich gier, tworzenie i testowanie własnych projektów gier terenowych i pokojów zagadek): **6 godz.** dydaktycznych [900 zł]

KONFERENCJA: ZAINSPIROWANY NAUCZYCIEL, ZMOTYWOWANY UCZEŃ

Skuteczne, sprawdzone i innowacyjne metody wspierające proces uczenia się i ich neurobiologiczne podłoże

Cel szkolenia

Przeгляд narzędzi i innowacyjnych metod wspierających proces dydaktyczny zaprojektowanych w oparciu o wiedzę neurobiologiczną przez autorów szkolenia.

Program

1. Uczeń, nauczyciel i szkoła w świetle badań neurobiologicznych

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Czyli jak wykorzystać wiedzę z zakresu neuronauk w celu wzrostu skuteczności dydaktyki.

- a. neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji dzieci i młodzieży
- b. praktyczne implikacje dla postawy i warsztatu pracy nauczyciela z uczniami
- c. procesy motywacyjne w teorii i praktyce – warunki, jakie muszą zostać spełnione, by doszło do wzbudzenia motywacji do pracy i nauki

2. Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do uczenia się

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Czyli jak sprawić, aby uczeń siadał do nauki równie chętnie, jak do grania w gry.

- a. czym jest i czym nie jest gamifikacja
- b. zasady tworzenia zgamifikowanych zajęć
- c. elementy gier wykorzystywane w gamifikacji
- d. przykłady zgamifikowanych zajęć

3. Wykorzystanie i projektowanie gier na lekcjach metodą Design Thinking

[czas: 1.5 godz. dyd.]

- a. przegląd autorskich prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych, planszowych) do wykorzystania na lekcjach

- b. projektowanie gier jako rozwijanie kreatywności uczniów i stymulowanie do poszukiwania innowacyjnych rozwiązań (metodą DESIGN THINKING)

4. Nowe technologie w edukacji

[czas: 2 godz. dyd.]

Darmowe i proste w obsłudze aplikacje internetowe uatrakcyjnijające zajęcia, wspomagające komunikację z uczniami i motywujące uczniów do pracy. Sposoby wykorzystania przez uczniów smartfonów na zajęciach.

- a. aplikacje internetowe do tworzenia interaktywnych quizów i teleturniejów oraz zadań on-line wykonywanych w czasie wolnym przez uczniów
- b. chmury wyrazowe jako narzędzie sondażowe i wspierające metodę burzy mózgów
- c. wykorzystanie QR-kodów, programy do skanowania i tworzenia kodów QR
- d. narzędzia internetowe wspierające kursy zgamifikowane
- e. chat z uczniami jako wsparcie dyskusji
- f. programy do tworzenia prezentacji i infografik

5. Gra miejska i Pokój Zagadek

[czas: 1.5 godz. dyd.]

Innowacyjne formy pracy uczniów, dające możliwość sprawdzenia lub przetworzenia ich wiedzy w sposób odmienny od tradycyjnego, wzbudzające emocje i dające satysfakcję z osiągnięcia celu.

- a. gra miejska w szkole – przegląd autorskich gier miejskich, terenowych, geolokalizacyjnych, gier typu „śledztwo” i „treasure hunt”
- b. pokój zagadek w szkole – prezentacja autorskich pomysłów na projekt i organizację „escape room”.

Forma szkolenia

Łączny czas trwania szkolenia: 8 godzin dydaktycznych*.

** Program szkolenia i czas trwania poszczególnych jego części podlega indywidualnym ustaleniom z zamawiającym w celu dostosowania szczegółów programu i ram czasowych wydarzenia do potrzeb odbiorcy.*

PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA NAUCZYCIELI EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ I WCZESNOSZKOLNEJ

Program szkolenia

Blok I [1 godz.]

Dziecko w wieku 3-10 lat i jego nauczyciel w świetle badań neurobiologicznych.

Wykorzystanie wiedzy z zakresu neuronauk w celu wzrostu skuteczności dydaktyki (prezentacja multimedialna), autorski wykład prowadzony przez neurobiologa (dr Wojciech Glac, Uniwersytet Gdański) z praktycznym odniesieniem działania poszczególnych mechanizmów do wykorzystania w pracy z uczniem. Bardzo **obrazowe przykłady, inspirujące porównania, przyjazny język i poczucie humoru** wykładowcy są ogromnym atutem tych zajęć.

1. Neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej
2. Praktyczne implikacje dla postawy i warsztatu pracy nauczyciela z dziećmi w wieku 3-10 lat
3. Procesy motywacyjne w teorii i praktyce – warunki, jakie muszą zostać spełnione, by doszło do wzbudzenia motywacji do pracy i nauki.

Blok II [2 lub 6 godz.]

Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do przyjmowania i utrwalania pożądanych postaw i właściwych nawyków oraz uczenia się.

1. **Podstawy teoretyczne** (prezentacja multimedialna) [2 godz.]
 - a. czym jest i czym nie jest gamifikacja
 - b. elementy gier wykorzystywane w gamifikacji
 - c. zasady tworzenia zgamifikowanych procesów na bazie wiedzy o funkcjonowaniu mózgu dzieci w wieku 3-10 lat
 - d. przykłady zgamifikowanych zajęć
2. **Praca warsztatowa** (indywidualna lub w zespołach) [4 godz.]
 - a. projektowanie przez uczestników gamifikacji wybranych procesów wychowawczych i nawyków pożądanych przez nauczycieli

- b. projektowanie gamifikacji wybranych działów tematycznych wychowania przedszkolnego/działu tematycznego edukacji wczesnoszkolnej. Uczestnicy projektują zgamifikowane cykle zajęć/obszary wychowawcze przy wsparciu trenerów
- c. symulacja i testowanie projektów (dyskusja, burza mózgów)

Blok III [1 lub 4 godz.]

Nowe technologie wspomagające wzbudzenie i podtrzymanie motywacji do nauki

1. Pokaz [**1 godz.**] i testowanie [**3 godz.**] darmowych narzędzi IT uatrakcyjnających zajęcia i wspomagających motywację do pracy uczniów (czytniki QR kodów, koło fortuny, aplikacja do tworzenia zajęć teleturniejowych - flipquiz, platformy edukacyjne wspomagające pracę samodzielną ucznia w domu - learningapps), wykorzystanie smartfonów i tabletów przez dzieci na zajęciach. Możliwość przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem komputerów lub tabletów z dostępem do Internetu przez uczestników (w przypadku opcji warsztatowej).

Blok IV [2 lub 4 godz.]

Gry w edukacji

1. **Gra miejska/terenowa dla najmłodszych jako narzędzie wspomagające edukację przedszkolną i wczesnoszkolną** (praca warsztatowa indywidualna i w zespołach) [**2 godz.**]
 - a. gra terenowa w przedszkolu (w tym także gra typu RPG, dzieci i nauczyciele odgrywający role w sfabularyzowanej grze ruchowej, także (opcjonalnie) przy wykorzystaniu opcji skanowania QRkodów w smartfonach)
2. **Gry edukacyjne [2 godz.]**
 - a. przegląd prostych gier fabularnych, symulacyjnych, logicznych (słownych, karcianych, quizowych i planszowych grach symulacyjnych), analiza mechanizmów funkcjonujących w grach do wykorzystania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
 - b. projektowanie prototypów nowych gier przy wsparciu trenerów. Projektowane gry dedykowane są konkretnym (wybranim przez uczestników) celom wychowawczym, działom tematycznym lub konkretnym zagadnieniom.
 - c. gry projektowane przez dzieci
 - d. idea „przedszkole bez zabawek” rozwijająca kreatywność dzieci

Blok V [2, 4 lub 6 godz.]

Projektowanie pomocy dydaktycznych

1. Projektowanie autorskich pomocy dydaktycznych wspierających aktywność dziecka, podnoszących poziom integracji sensorycznej, rozwijających motorykę

małej ręki, koordynację ręka-oko, poznawanie liter i cyfr, czytanie i pisanie, rozbudzających i zwiększających wrażliwość plastyczną oraz indywidualne zdolności twórcze dzieci.

2. idea przedszkoli leśnych – rozwój dzieci bliżej natury, budowanie zabawek i pomocy dydaktycznych w naturalnych elementach przyrody
3. pomoce projektowane przez dzieci.

Czas trwania boku: **2, 4 lub 6 godzin** w zależności od liczby tworzonych pomocy dydaktycznych przez uczestników, uczestnicy pracują na materiałach dostarczonych przez prowadzących, zabierają swoje pomoce do domu.

Blok VI [2 lub 4 godz.]

Zajęcia terenowe uwrażliwiające dzieci na świat przyrody

1. Pokaz autorskich scenariuszy zajęć terenowych wspierających samodzielną dziecięcą eksplorację świata i stymulujących rozwój wrażliwości, rozwijanie zmysłu równowagi, dotyku, wzroku, słuchu oraz przybliżających dzieciom piękno przyrody (rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin oraz zwierząt, ich zwyczajów, przystosowań), zabawy edukacyjne [2 godz.]
2. Projektowanie własnych zajęć terenowych dostosowanych do możliwości każdego uczestnika, możliwość krótkich zajęć terenowych w pobliżu miejsca szkolenia (rozpoznawanie podstawowych gatunków roślin, w szczególności drzew, głosów ptaków) [2 godz.]

Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki

Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki: 60 godzin szkolenia dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej gminy Kartuzy (40 osób) w roku 2016/17, ponad 200 godzin szkoleń Rad Pedagogicznych, grup nauczycieli I etapu edukacyjnego (od 2010 roku), opracowanie i wdrożenie kilkunastu projektów zgamifikowanych zajęć oraz opracowanie z nauczycielami kilkudziesięciu innowacyjnych autorskich pomocy dydaktycznych dla dzieci w wieku 3-10 lat (z podziałem na grupy wiekowe uwzględniające etap rozwoju dziecka).

Forma szkolenia

Do wyboru: jeden lub więcej tematów w formie warsztatowej lub wszystkie w formie pokazowej, dowolność doboru zakresu tematycznego i godzinowego, możliwość **szkolenia 2-dniowego**).

PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA RAD PEDAGOGICZNYCH SZKÓŁ SPECJALNYCH

Program szkolenia

Blok I [2 godz.]

Neurodydaktyka: funkcjonowanie mózgu z perspektywy ucznia wraz z przedstawieniem i projektowaniem skutecznych, z punktu widzenia neurobiologii, metod uczenia.

1. Jak funkcjonuje mózg ucznia, czyli o neurobiologicznym podłożu koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji
2. Jak postawa i sposób prowadzenia zajęć przez nauczyciela wpływa na funkcjonowanie mózgu ucznia.
3. Praktyczne rozwiązania do wykorzystania w klasie
 - c. przegląd praktycznych rozwiązań utrzymania koncentracji uczniów podczas wykładu (postawa nauczyciela).
 - d. przykłady aktywności stosowanych przez autorów w czasie zajęć wspomagających procesy koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się i pamięci u uczniów (aktywna praca uczniów).

Blok II [2 lub 6 godz.]

Gamifikacja jako narzędzie podnoszące motywację do przyjmowania i utrwalania pożądanых postaw i właściwych nawyków oraz uczenia się realizujące specyficzne zadania edukacyjno-wychowawcze i uwzględniające indywidualne potrzeby uczniów niepełnosprawnych (w tym przygotowanie ucznia do samodzielnego życia).

1. **Podstawy teoretyczne** (prezentacja multimedialna) [2 godz.]
 - a. czym jest i czym nie jest gamifikacja
 - b. elementy gier wykorzystywane w gamifikacji
 - c. zasady tworzenia zgamifikowanych procesów
 - d. przykłady zgamifikowanych zajęć
2. **Praca warsztatowa** (indywidualna lub w zespołach) [4 godz.]
 - a. projektowanie przez uczestników gamifikacji wybranych procesów wychowawczych i nawyków pożądanых przez nauczycieli
 - b. projektowanie gamifikacji wybranych działów tematycznych wychowania przedszkolnego/działu tematycznego. Uczestnicy projektują

zgamifikowane cykle zajęć/obszary wychowawcze przy wsparciu trenerów

- c. symulacja i testowanie projektów (dyskusja, burza mózgów)

Blok III [1 lub 4 godz.]

Wybrane narzędzia internetowe podnoszące atrakcyjność zajęć, ułatwiających naukę

1. Pokaz [1 godz.] i testowanie [3 godz.] darmowych narzędzi IT uatrakcyjnających zajęcia i wspomagających motywację do pracy uczniów o SPE (koło fortuny, aplikacja do tworzenia zajęć teleturniejowych - flipquiz).
Możliwość przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem komputerów lub tabletów z dostępem do Internetu przez uczestników (w przypadku opcji warsztatowej).

Blok IV [2 godz.]

Gry w edukacji

Gra miejska/terenowa dla uczniów o SPE jako narzędzie wspomagające realizację specyficznych zadań edukacyjno-wychowawczych (praca warsztatowa indywidualna i w zespołach) [2 godz.]

1. Gra terenowa dla uczniów szkoły specjalnej (w tym także gra typu RPG, dzieci i nauczyciele odgrywający role w sfabularyzowanej grze ruchowej)
2. Idea przedszkoli leśnych – rozwój dzieci bliżej natury, budowanie zabawek i pomocy dydaktycznych w naturalnych elementach przyrody.

Doświadczenie w zakresie proponowanej tematyki

Cykl szkoleń dla Rady Pedagogicznej Zespołu Placówek Specjalnych w Szerzawach (2017), prowadzenie wykładów i ćwiczeń w Gdańskiej Wyższej Szkole Humanistycznej z metodyki nauczania biologii i przyrody dla nauczycieli szkół specjalnych (od 2015), promotorstwo prac dyplomowych w GWSH dotyczących innowacyjnych metod pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych (SPE), współautorstwo kilkunastu projektów i scenariuszy zajęć dla uczniów o SPE.

Forma szkolenia

Do wyboru: jeden lub więcej tematów w formie warsztatowej lub wszystkie w formie pokazowej, dowolność doboru zakresu tematycznego i godzinowego, możliwość szkolenia 2-dniowego)

PROPOZYCJA SZKOLEŃ DLA NAUCZYCIELI AKADEMICKICH

PROPONOWANE TEMATY

1. Gamifikacja w edukacji wyższej jako narzędzie podnoszące motywację do nauki i rozwijania pasji naukowych.
2. Neurodydaktyka w praktyce. Innowacyjne metody pracy ze studentami.
3. Nowe technologie jako narzędzia podnoszące jakość kształcenia.

TRENERZY

Dr hab. prof. UG **Joanna Mytnik**, dr **Wojciech Glac** (Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego)

- Autorzy ponad **30 zaprojektowanych i przeprowadzonych** zgamifikowanych kursów akademickich na **Uniwersytecie Gdańskim** (od 2013 roku, opisy gamifikacji dostępne w pdf na stronie www.eduplus.com.pl).
- Eksperti w **międzynarodowym projekcie** „INDOPED - aktywne metody nauczania w indonezyjskich uczelniach wyższych (2015-2018)” w zakresie **wdrażania gamifikacji na indonezyjskich uczelniach**. Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+.
- Eksperti w projekcie zgamifikowanych lekcji przedsiębiorczości w gdańskich szkołach ponadpodstawowych, **Gdański Inkubator Przedsiębiorczości Starter i Miasto Gdańsk** (od 2014 roku) | [więcej](#)
- Inicjatorzy i organizatorzy **cyklu ogólnopolskich Konferencji Dydaktyki Akademickich „Ideatorium”** odbywających się na Uniwersytecie Gdańskim promujących innowacyjne metody nauczania, w tym gamifikację (od 2013 roku) [więcej](#)
- Autorzy **kursu internetowego dla nauczycieli** wydawnictwa Operon „Zostań Mistrzem Gry! Grywalizacja w edukacji” (2016).
- Eksperti w panelu dyskusyjnym „Kształcenie i rozwój zawodowy nauczycieli” podczas **Konferencji Instytutu Badań Edukacyjnych w Warszawie** (2014).
- Eksperti i wykładowcy w **cyklu konferencji dla nauczycieli woj. pomorskiego** z zakresu neurodydaktyki w ramach programu „**Zdolni z Pomorza**” (Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku 05-06.2017)

- Eksperti w unijnych projektach polskich **uczelni wyższych** (m.in. Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, Szkoła Główna Handlowa w Warszawie) w ramach Programu Operacyjnego „Wiedza Edukacja Rozwój”
- Beneficjenci programu „**Fundusz Innowacji Dydaktycznych**” na Uniwersytecie Gdańskim (edycje 2013/14 i 2016/17, 2017/18), projekty innowacyjnych narzędzi edukacyjnych.
- Przeprowadzili ponad **300 godzin** szkoleń w zakresie wykorzystania gamifikacji, naurodydaktyki i wykorzystania nowych technologii w edukacji.
- W zakresie innowacyjnych metod nauczania współpracują z Uniwersytetem Gdańskim, Politechniką Gdańską, Akademią Górniczo-Hutniczą w Krakowie, Uniwersytetem Ekonomicznym w Poznaniu, Szkołą Główną Handlową w Warszawie, Uniwersytetem Łódzkim, Uniwersytetem Wrocławskim, Uniwersytetem im Adama Mickiewicza w Poznaniu, Instytutem Badań Edukacyjnych w Warszawie, Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie, Centrum Nauki „Experyment” w Gdyni, Gdańskim Inkubatorem Przedsiębiorczości „Starter”, Gdyńskim Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli, gdańskim Centrum Edukacji Nauczycieli, Akademią Dobrej Edukacji w Gdańsku, Wojewódzkim Urzędem Pracy, uczestnikami projektu „Kreatywna Pedagogika” przy Urzędzie Miasta Gdańsk, Wydziałem Edukacji przy Urzędzie Miasta Kartuzy, Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli w Łomży, Ośrodkiem Doradztwa Metodycznego w Głogowie, Ośrodkiem Metodyczno-Edukacyjnym e-Metis w Katowicach i in.

Jedno z wystąpień obu trenerów dotyczące gamifikacji w edukacji (Konferencja „BeZee – Trendy w edukacji” 2015) można obejrzeć tutaj: <https://youtu.be/2Ey5w4iFnzM>

Szkolenie 1

GAMIFIKACJA W EDUKACJI WYŻSZEJ

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Nabycie praktycznej wiedzy o gamifikacji i możliwości jej wykorzystania na zajęciach dydaktycznych ze studentami jako skutecznej metody uczenia się.

Cele szczegółowe

- Zrozumienie idei gamifikacji (cel, źródła motywacji studentów).
- Poznanie elementów mechaniki i dynamiki gier wykorzystywanych w zgamifikowanych kursach.
- Zrozumienie podstaw neurobiologicznego funkcjonowania mózgu w kontekście gamifikacji (mózgowy układ nagrody).
- Krytyczna analiza przykładowych zastosowań gamifikacji w edukacji (omówienie kursów zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów).
- Zaprojektowanie zgamifikowanych kursów przez uczestników szkolenia.
- Wykorzystanie różnych typów elementów gamifikacji dla różnych form zajęć (wykłady dla dużej/malej liczby studentów, ćwiczenia, konwersatoria, seminaria, praca indywidualna w relacji uczeń-mistrz).
- Ocena grywalności prototypów zgamifikowanych kursów uczestników.
- Testowanie projektów uczestników.

PROGRAM SZKOLENIA GRUPOWEGO (propozycja 16 h)

Lp.	Zagadnienia	L. godz.
1.	Wykład: grywalizacja: definicja, problemy, zalety i wady / Gry a gamifikacja / Dlaczego gamifikacja może być skuteczna w edukacji: neurobiologiczne podłoże motywacji, mózgowy układ nagrody / Grywalizacja w edukacji wyższej: cele / Czego należy unikać gamifikując kurs akademicki / Elementy mechaniki i dynamiki gier i ich zastosowanie w edukacji.	3
2.	Dyskusja, praca w grupach: formy zajęć akademickich i liczebność grup zajęciowych a cele grywalizacji.	1
3.	Dyskusja z burzą mózgów: narracja w grze – źródła inspiracji, sposoby implementacji fabuły do gry, fabularyzacja zadań.	2
4.	Prezentacja prostych i zaawansowanych akademickich kursów zgamifikowanych zaprojektowanych i prowadzonych przez autorów - analiza elementów mechaniki i dynamiki i ich współdziałanie w tworzeniu pętli motywacyjnej, opinie studentów (wyniki ankiet)	2
5.	Tworzenie projektów kursów akademickich w oparciu o niewielką liczbę elementów mechaniki i dynamiki gier - projektowanie zgamifikowanego kursu/przedmiotu/procesu dydaktycznego - praca indywidualna lub zespołach tematycznych / Prezentacja i analiza projektów, symulacje, dyskusja.	8

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**. Optymalna liczba uczestników: 12 osób, to gwarantuje najwyższą jakość pracy.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin, szkolenie rozszerzone (wsparcie technologiczne gamifikacji, osadzenie kursu w wirtualnym środowisku, projekt strony kursu, nauka projektowania quizów online, wykonanie tabeli wyników/postępów współdzielonej z graczami, projekt i wykonanie planszy gry) może obejmować do 32 godzin pracy.

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną.

Szkolenie 2

Neurodydaktyka w praktyce. Innowacyjne metody pracy ze studentami.

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Omówieniu funkcjonowania mózgu z perspektywy studenta wraz z przedstawieniem skutecznego, z punktu widzenia neurobiologii, metod uczenia.

Cele szczegółowe

- Poznanie podstaw funkcjonowania mózgu studenta, neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania) i pamięci w kontekście edukacji akademickiej.
- Poznanie autorskich narzędzi stosowanych przez Autorów w czasie wykładów jako sposobów wspomagających procesy koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się i pamięci u studentów.
- Poznanie praktycznych rozwiązań wzbudzających i podnoszących motywację studentów do pracy na ćwiczeniach.
- Poznanie autorskich projektów gier miejskich, pokoju zagadek i gier dydaktycznych wykorzystywanych przez Autorów w pracy ze studentami.
- Projektowanie innowacyjnych narzędzi dydaktycznych wspierających zaangażowanie studentów w proces dydaktyczny przez uczestników szkolenia.
- Projektowanie gier dydaktycznych wspierających proces zaangażowania studentów w zdobywanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.
- Ocena grywalności prototypów narzędzi dydaktycznych uczestników.
- Testowanie projektów uczestników.

PROGRAM SZKOLENIA

I. Wykład (2 h)

- Mózg studenta: neurobiologiczne podłoże koncentracji uwagi, motywacji oraz uczenia się (warunkowania)
- Pamięć w kontekście edukacji akademickiej, powstawanie śladu pamięciowego, rodzaje pamięci.
- Rola stresu w procesie uczenia. Zjawisko wyuczonej bezradności, sposoby przeciwdziałania.
- Emocje! czyli jak skuteczne (się) uczyć.
- Postawa nauczyciela jako kluczowa w procesie dydaktycznym.
- Rola zmysłów w procesie zapamiętywania.
- Wady i zalety metod uczenia opartych na karach i nagrodach.

Autorski wykład prowadzony przez pracownika Katedry Fizjologii Zwierząt i Człowieka Uniwersytetu Gdańskiego, adiunkta Pracowni Neurobiologii (dr Wojciech Glac).

Ten wykład to fascynująca opowieść o funkcjonowaniu mózgu studentów kontekście uczenia się. Obrazowe przykłady, inspirujące porównania, przyjazny niespecjalistyczny język i poczucie humoru wykładowcy są ogromnym atutem wykładu. To duża dawka motywacji do pracy z studentami i ogromna inspiracja do działania.

- II. Przegląd **praktycznych rozwiązań** wzbudzających i podnoszących motywację studentów do nauki – **wykłady** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- III. Przegląd **praktycznych rozwiązań** wzbudzających i podnoszących motywację studentów do nauki – **ćwiczenia** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- IV. Przegląd autorskich projektów podnoszących motywację studentów do nauki w postaci wykorzystywanych przez Autorów w pracy ze studentami. **gier miejskich, pokoju zagadek i gier dydaktycznych** (forma: wykład, burza mózgów, 1 h)
- V. Projektowanie innowacyjnych narzędzi dydaktycznych przez uczestników szkolenia (forma: warsztaty, 4 h)
- VI. **Metoda DESIGN THINKING** w dydaktyce akademickiej jako narzędzie dostarczające studentom dodatkowe kompetencje i umiejętności, które w przyszłości mogą oni wykorzystać na rynku pracy (metoda Design Thinking opiera się na myśleniu projektowym, którego zadaniem jest dostarczenie twórczych rozwiązań). (forma: warsztaty, 1 h)
- VII. Projektowanie gier edukacyjnych przez studentów metodą **Design Thinking** (forma: pokaz, burza mózgów, 3 h)
- VIII. **Projektowanie gier** edukacyjnych przez uczestników szkolenia dedykowanych konkretnym kursom, zagadnieniom (forma: warsztaty, 2 h)
- IX. Ocena grywalności prototypów narzędzi dydaktycznych uczestników (forma: burza mózgów, 1 h)

FORMA ZAJĘĆ

16 godzin dydaktycznych szkolenia (dwa dni).

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin (pkt I-V programu).

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną, koszt szkolenia (16 godzin dydaktycznych).

Szkolenie 3

Nowe technologie jako narzędzia podnoszące jakość kształcenia.

CELE SZKOLENIA

Cel główny

Poznanie i testowanie przez uczestników szkolenia darmowych i prostych aplikacji internetowych wspierających procesy uczenia się i zaangażowania w proces dydaktyczny (na co dzień wykorzystywanych przez Autorów szkolenia w ich pracy dydaktycznej).

PROGRAM SZKOLENIA

Szkolenie **w całości ma formę warsztatów**, uczestnicy testują narzędzia w roli studentów, a następnie projektują swoje narzędzia jako nauczyciele, powstające podczas szkolenia projekty są gotowe do wykorzystania w praktyce akademickiej każdego z uczestników.

Rodzaje narzędzi:

Interaktywne quizy (wykłady)

Uczestnicy szkolenia wcielają się w role swoich studentów i testują narzędzia na swoich urządzeniach mobilnych (duża dawka humoru!), a następnie projektują interaktywne zadania dla studentów logując się jako nauczyciele (platformy: socrative, mentimeter, kahoot, quizizz, flipquiz).

Samodzielna praca studenta

Quizlet to narzędzie generujące fiszki online. Można korzystać z gotowych zestawów, można samemu tworzyć nowe, zarówno nauczyciel jak i studenci. Oprócz tradycyjnych fiszek (tryb „uczę się”) platforma generuje ze stworzonego przez nas zestawu gry i quizy oraz stosuje system motywowania gracza mierząc mu czas i zachęcając za każdym razem do bicia własnych rekordów.

Chat ze studentami podczas zajęć

Todaymeet to narzędzie dające możliwość prowadzenia „rozmowy” między uczestnikami zajęć w czasie rzeczywistym w auli/sali ćwiczeniowej. Pozwala studentom komentować na bieżąco fragment wykładu, zadawać pytania lub dodawać komentarze do prezentacji wykładowcy, jest też świetnym narzędziem służącym podsumowaniu zajęć w formie dyskusji.

Chmury wyrazowe

Przegląd kilku narzędzi do tworzenia chmury wyrazowej (mentimeter, tagxedo, wordle, answergarden). To rodzaj swoistej tablicy, na której możemy zobaczyć informację zwrotną od studentów. Narzędzia tego typu pozwalają zorientować się w poziomie wiedzy studentów.

Aplikacje do odczytywania i tworzenia QRkodów

Goqrme jest generatorem kodów QR, które pozwalają przenosić do stron internetowych lub treści zadań. Przykłady wykorzystania w tworzeniu gier miejskich dla studentów.

Platformy edukacyjne

Edmodo to edukacyjna platforma społecznościowa, zapewnia środowisko pracy nauczycielowi i jego grupie. Nauczyciel może tworzyć testy on-line, gromadzić prace studentów, oceniać je przyznając punkty, które obrazują na bieżąco studentowi jego postęp, może także połączyć edmodo z własnym kalendarzem i dyskiem Google. Studenci mogą dzielić się swoimi zasobami, blogować, chatować, kalendarz przypomina im o nadchodzących terminach oddania prac. Bezpieczne narzędzie dające możliwość utworzenia zamkniętej grupy ograniczającej pracę wyłącznie z własną grupą zajęciową.

Tworzenie infografik i prezentacji

Canva pozwala tworzyć infografiki i prezentacje, oferuje także wsparcie w tworzeniu grafiki do bloga, logotypów, kolaży zdjęć, okładek do książek i albumów, wizytówek, etykiet, ulotek i innych projektów graficznych.

Google dysk

Google dysk jako wsparcie zgamifikowanych kursów. Środowisko pracy z grupą, pozwala na współtworzenie, współdzielenie dokumentów ze studentami, prowadzenie dyskusji, głosowań, zapisów na zadania, tworzenie i przeprowadzanie quizów on-line, tabel i pasków postępu i in.

FORMA ZAJĘĆ

16 godzin dydaktycznych szkolenia (dwa dni)

Uczestnicy pracują na własnym sprzęcie z dostępem do Internetu.

LICZBA UCZESTNIKÓW

Liczba uczestników szkolenia **maksymalnie 16 osób**. Optymalna liczba uczestników: 12 osób, to gwarantuje najwyższą jakość pracy.

MODYFIKACJA ZAKRESU SZKOLENIA

Proponowane szkolenie obejmuje 16 godzin. Istnieje możliwość dostosowania czasu trwania i zakresu szkolenia do potrzeb zamawiającego. Szkolenie podstawowe może trwać 8 godzin (praca z mniejszą liczbą narzędzi).

CENA

150 zł brutto za godzinę dydaktyczną, koszt szkolenia (16 godzin dydaktycznych).